
CAPCOM®
ロックマン8
ROCKMAN 8
メタルヒーローズ
®
©CAPCOM CO.,LTD.1996
ALL RIGHTS RESERVED.
Action
PlayStation

ロックマン8

ROCKMAN 8 メタルヒーローズ®

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「ロックマン8」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社お客様相談室　家庭用ゲームサポートまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

※画面写真は、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック

SLPS 91045



ROCKMAN 8 メタルヒーローズ

CONTENTS もくじ

ストーリー

西暦20××年。
地球からはるか遠くの宇宙空間で、正義と悪のロボットが激しい戦闘を繰り広げていた。その2体のロボットは死闘の末、相討ちの状態になって宇宙を漂流。やがて2体のロボットは隕石となって地球へ…。



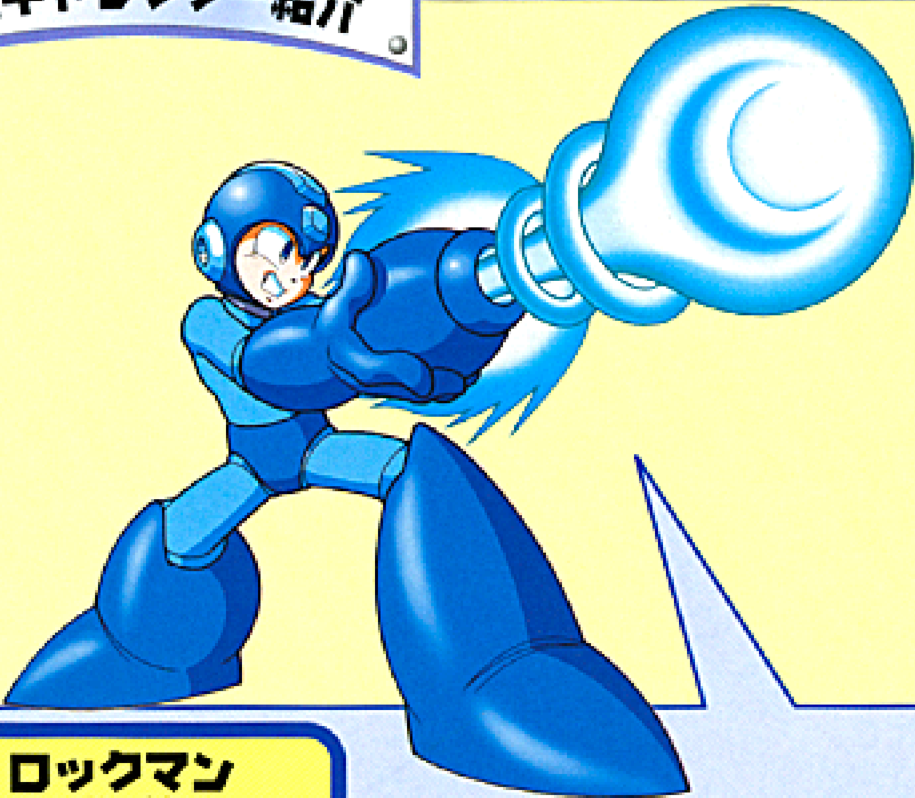
その2つの隕石は不気味な形をした無人島に落ち、轟音とともに大爆発を引き起こした。研究所で2つの謎のエネルギー反応を探知したDr.ライトは単なる隕石の衝突事故ではないと判断し、ロックマンを無人島の調査に向かわせた。

「鳥たちが大騒ぎをしているぞ。どうしたんだろう」
島に着いたロックマンはこの無人島に何かが隠されていると直感した。
「あっ、ワイリーメカだ！ここはワイリーの秘密基地なのか？」
またもや、あの悪の科学者、Dr.ワイリーの野望が始まったのか？



「ここがワイリーの秘密基地だとしたら、急がないと大変だ！隕石のエネルギー反応に気づいているかもしれない！」
はたして謎の隕石の正体は？そして、活動を再開したワイリーの企みは…？

登場キャラクター紹介



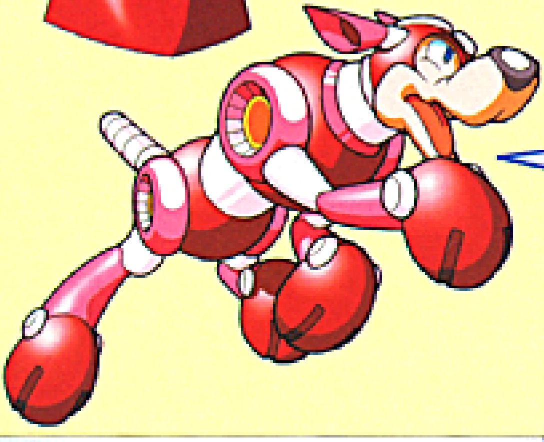
ロックマン
DRNo.001

心やさしい家庭用ロボットとして誕生したロックは、生みの親であるライト博士の助手をしながら平和に暮らしていた。
しかし、悪の科学者Dr.ワイリーの世界征服の野望を阻止するため、ロックは自らライト博士に志願し、戦闘用ロボット・ロックマンに改造してもらった。



ブルース
DRNo.000

ライト博士の人型試作ロボット１号機で、ロックマンは知らないがロックマンの兄にあたる。



ラッシュ

ライト博士がロックマンのために開発したサポートロボット。さまざまな変形能力で、ロックマンのピンチを助けてくれる、今ではなくてはならない良きパートナー。

ビート

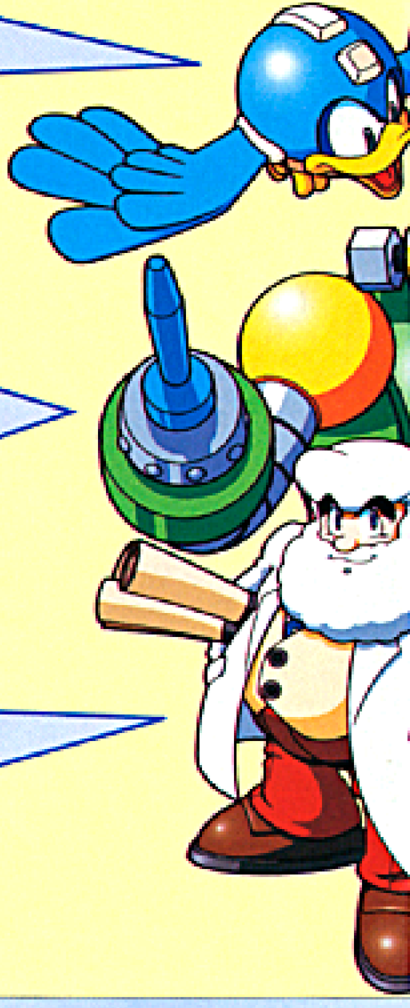
Dr.コサックが世界平和のために開発し、ロックマンにプレゼントした鳥型攻撃サポートロボット。敵に体当たりして、やっつけてくれる。

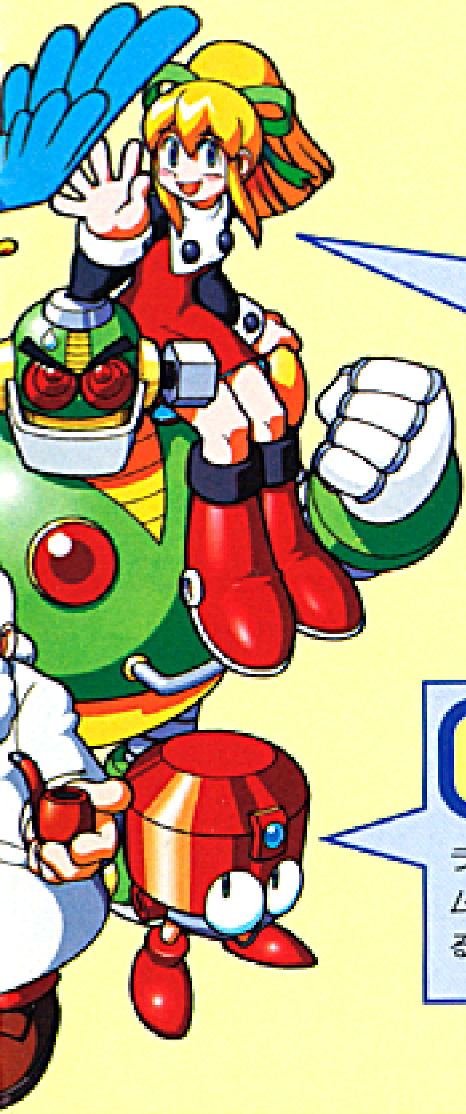
ライトット

ライト博士の研究所で働く助手ロボット。今回はビートやエディーとともに自分の作った武器でロックマンを援助する。

トーマス・ライト

ロボット工学の第一人者で、ロックマンの生みの親でもある。人類の平和利用のためのロボット研究に余念がない。ロックやロールを我が子のようにかわいがっている。





ロール
DRNo.002

ライト博士が作った家庭用お手伝いロボットで、ロックマンの妹にあたる。お掃除と料理が得意な心やさしい女の子。

エディー

ライト博士が作ったサポートロボット。もともとはアイテム運搬用として開発された。今回は空中戦に備え空を飛べるようにパワーアップしてもらった。

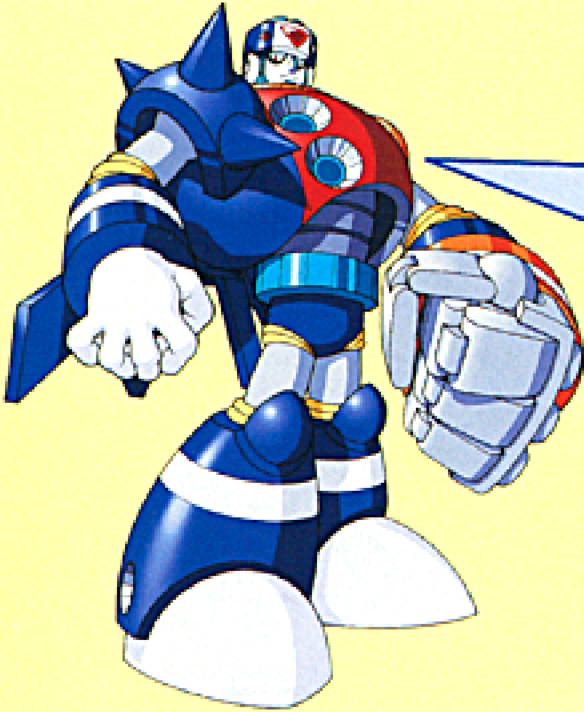


フォルテ

Dr. ワイリーに作られたスペシャルワイリーナンバーズの戦闘用ロボット。自分の手でロックマンを倒したがっている。

ゴスペル

フォルテと行動を共にする大型サポートロボット。ワイリーナンバーズ以上の戦闘能力を持つと言われている。



デューオ

悪のロボットとの戦いで宇宙を漂流し、地球へと落下してきた謎のロボット。無人島でロックマンに発見され、ライト博士に修理してもらうが…。



アルバート・W・ワイリー

世界征服をたくらむ悪の科学者。過去に何度もロックマンに野望を阻止されている。科学者としての才能は高いがローバート工科大学で学友だったライト博士には今一歩届かない。

コントローラ操作方法



※L2ボタン、R2ボタンは使用しません。
※このボタン配置は初期設定のものです。オプションモードで変更できます。(P.26〔オプション〕の項目参照)
※このゲームは1人用です。コントローラをコントローラ端子1に正しく接続してください。

スタートボタン

ゲームスタート
装備選択画面の表示
決定

□ボタン

特殊武器攻撃（ロックバスター）

セレクトボタン

ソフトリセットウィンドウの表示
※セレクトボタンを押しながらスタートボタンを２秒間押すことでもソフトリセットができます。

○ボタン（決定ボタン）

ジャンプ
泳ぐ

方向（ほうこう）キー

左右上下移動
ハシゴの昇り降り
カーソルの移動

×ボタン（キャンセルボタン）

ジャンプ
泳ぐ

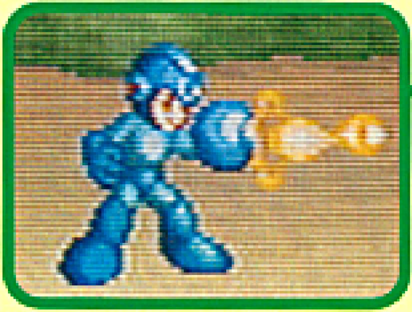
△ボタン

ロックバスター

L1ボタン・R1ボタン

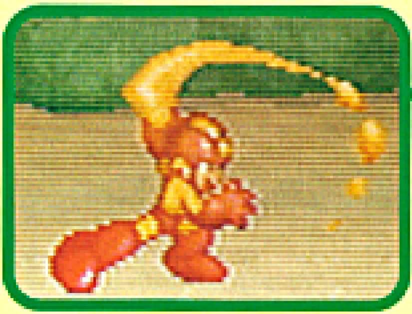
特殊武器の変更
装備選択画面の切り替え

ロックマンのアクション



ショット攻撃

△ボタンを押すとロックバスターを発射することができます。ボタンを一定時間押し続けてから離すと、より強力なチャージショットを発射することができます。



特殊武器攻撃

□ボタンを押すと選択している特殊武器を使用することができます。(特殊武器を装備していないときはロックバスターを発射します)



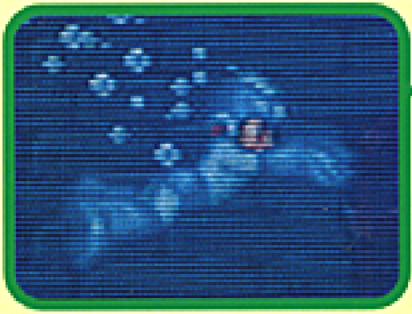
スライディング

方向キー下を入れながら○ボタンか×ボタンを押すとスライディングができます。普通では通れない狭い通路や敵のジャンプをくぐり抜けるのに適しています。



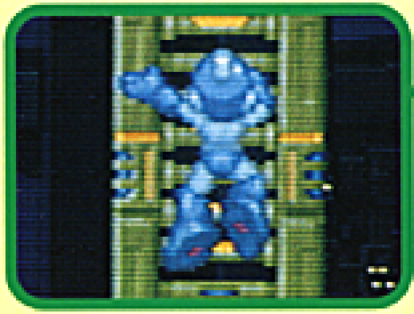
ジャンプ

○ボタンか×ボタンでジャンプすることができます。押している時間によってジャンプの高さを調節することができます。方向キー左右を入れながら押すと、ジャンプ移動ができます。



泳ぐ

水中で足が地面に着いていないときに○ボタンか×ボタンを押すと、泳ぐことができます。



ハシゴの昇り降り

ハシゴのあるところで方向キー上下を押すと、ハシゴの昇り降りができます。ハシゴをつかんでいる状態で、○ボタンか×ボタンを押すと、ハシゴから手を離して下へ落下することができます。

ロックボールによるアクション

ロックボールはライト博士がロックマンのために開発した新しい武器で、オープニングステージ中にラッシュが運んできてくれます。ロックボールを装備し、□ボタンでボールを地面に落とします。



ロックボールを蹴る

□ボタンを押すと、ボールを蹴ることができます。ボールを当てて敵にダメージを与えることができます。



ロックボールを踏む

○ボタンか×ボタンを押したまま、地面に置いたロックボールに乗ると、普通より高いジャンプができます。



ロックボールをドリブルする

ボールに触れながら方向キー左右を入れると、ボールをドリブルで運ぶことができます。スライディングでもドリブルできます。

ロックボールは特殊武器なので、使うと武器エネルギーが減っていきます。
ロックボールは1度に1個しか出せません。

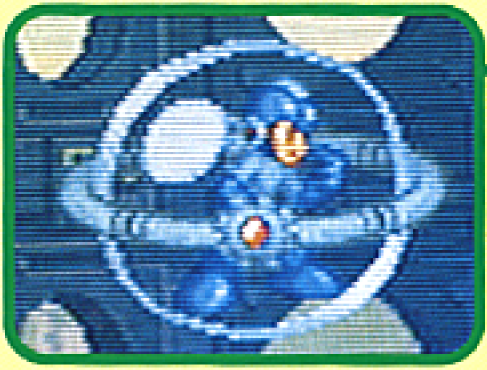
他にもあるステージ専用アクション

スノーボード



氷のステージでロックマンが移動するのに使用します。普通では飛び越せない距離の穴でもジャンプできます。坂を下るたびに加速していきます。

シャボン玉

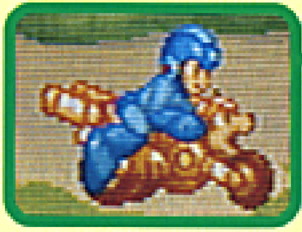


ロックマンが上へ移動するのに使用します。方向キー左右で動かせますが、中に入っているときは武器は使えません。トゲに弱く、微妙なコントロールが必要です。

※この他にもボスを倒して手に入れる特殊武器で可能になるアクションがあります。（P.28からの〔ボスキャラ紹介・特殊武器説明〕の項目参照）

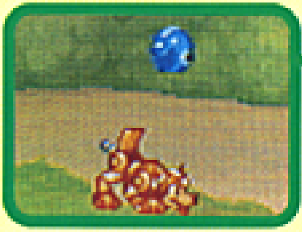
ラッシュ

ラッシュは今回６種類に変形します。そのうち自分で呼び出せるのは４種類です。ラッシュを呼び出すためには中ボスが持っているラッシュパネルが必要です。ラッシュはアイテム選択画面で呼び出すことができます。４種類のラッシュは１回呼び出すと、エネルギーがなくなります。



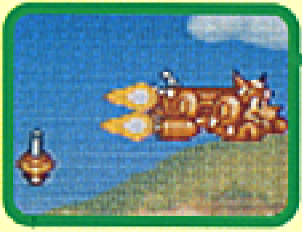
ラッシュバイク

乗ると高速で移動することができ、敵にあたってもロックマンはダメージを受けません。ただしラッシュのエネルギーは極端に減ります。方向キー上を押しながらジャンプボタンを押すと、ラッシュバイクから降りることができます。



ラッシュクエスチョン

呼び出すと、何かしてくれます。それが何かは使ってからのお楽しみ…。

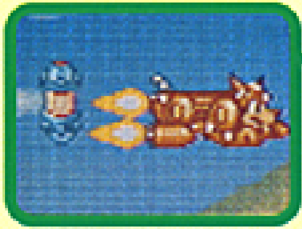


ラッシュボンバー

呼び出すと、爆弾を落として援護してくれます。

※場所によってはラッシュを呼び出せない場合があります。

ラッシュチャージャー



ロックマンにライフエネルギーや武器エネルギーを落としてくれます。

その他にも…

ラッシュビジョンとラッシュジェットは特定の場面でロックマンを助けてくれます。

ラッシュビジョン



ライト博士からの緊急連絡をロックマンに伝えるために空中に映像を写し出すことのできる装置を装備しています。

ラッシュジェット



試作ながら長時間の飛行が可能になった今回のラッシュジェット。ロックマンをのせて、方向キーで空中を上下左右に移動します。ラッシュジェットに乗っているときは右方向にしか攻撃できません。

ゲームの始め方





GAME START　ゲームスタート

"GAME START"を選択して、決定ボタンを押すと、アニメーションが流れ、その後オープニングステージが開始されます。

CONTINUE　コンティニュー

ゲームを途中から再開したい場合は、"CONTINUE"を選択して、決定ボタンを押すと、データ画面から以前セーブしたデータを選択することで可能になります。（P.27〈バックアップ〉の項目参照）

OPTION MODE　オプションモード

"OPTION MODE"を選択して、決定ボタンを押すと、オプション画面になります。ここではボタンの配置を変えたり、サウンドの設定を選択することができます。（P.26〈オプション〉の項目参照）

GAME INFORMATION　ゲームインフォメーション

"GAME INFORMATION"を選択して、決定ボタンを押すとカプコンから発売される商品の映像を見ることができます。

ステージ選択画面の見方



①マーカー

ロックマンの行くことができる場所を示しています。カーソルに対応しています。

②マップ

行くことのできる場所が表示されます。

③カーソル

選択できるステージのボスキャラや場所を表示します。

④ステージ

選択したステージイメージが表示されます。

⑤回転パネル

ゲームが進むとマップの切り替えができるようになります。

⑥ボスキャラ

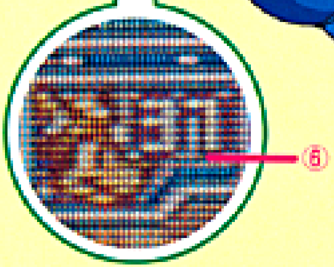
選択したステージのボスキャラが表示されます。（8大ボスに限ります）

ステージ選択の仕方

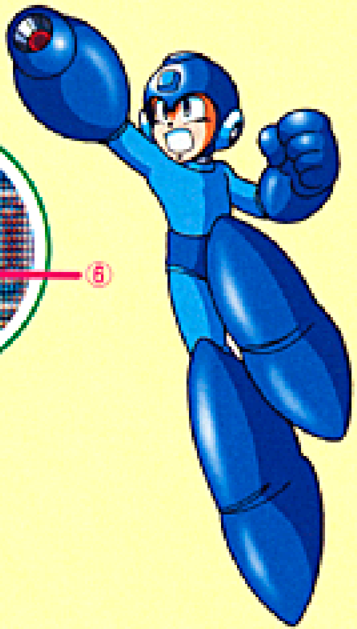
最初、選択できるのはオープニングステージ、前半4ステージ、ライト博士の研究所の6個所ですが、ゲームを進めていくと、選択できるステージが増えていきます。
マップの外にあるカーソルを方向キーで動かすとマップ上に示されたマーカーが点滅します。
スタートボタンか○ボタンで決定します。

アクション画面の見方





ラッシュ使用時



①武器アイコン

現在使用している武器と使用できる回数を表示します。

②ライフエネルギーゲージ

ロックマンの残りエネルギーを表示します。

③武器エネルギーゲージ

現在使用している武器の残りエネルギーを表示します。（再スタートした場合、全回復します）

④ロックマンの残り人数

ロックマンの残り人数を表示します。（現在プレイしているロックマンの数は含まれません）

⑤ボスエネルギーゲージ

ボスの残りエネルギーを表示します。

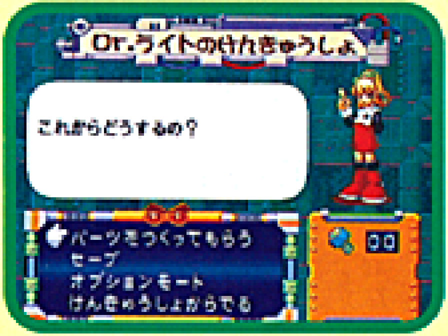
（ボスキャラとの対戦時のみ表示されます）

⑥ラッシュエネルギーゲージ

ラッシュバイク・ラッシュボンバー・ラッシュチャージャーの残りエネルギーを表示します。

（ラッシュバイクのとき、特殊武器は使用できません）

ライト博士の研究所



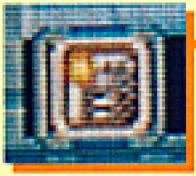
ライト博士の研究所はステージ選択画面から行くことができます。

ライト博士の研究所でできること

1. 集めたネジでパーツを作ってもらう。
2. セーブ(P.27(セーブ)の項目参照)。
3. オプションの設定(P.26(オプション)の項目参照)。

パーツによるパワーアップ

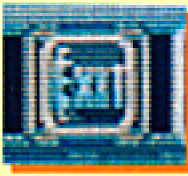
集めたネジの数に応じて、パワーアップのパーツを選択できます。ゲームを進めていくと、選択できるパーツは増えていきます。一度作ってしまったパーツはキャンセルしたり、別のパーツに取り替えたりできません。



エネルギーバランサー

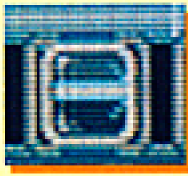
ロックバスターの時や武器エネルギーが満タンの武器を装備している時に武器エネルギーを取ると、ゲージの少ないものから自動的に回復してくれます。持っているだけで効力を発揮します。

※この3種類以外にもいろんなパワーアップがあります。



イグジットパーツ

アイテム選択画面で使用すると、そのステージから脱出します。(ただし、ボスを倒したステージに限ります)



レーザーショット

チャージショットの一種で、貫通力のあるレーザーを撃つことができます。

装備選択画面の見方

武器選択画面とアイテム選択画面の切り替えは③の位置にカーソルを合わせるか、L1ボタン・R1ボタンで行います。

武器選択画面



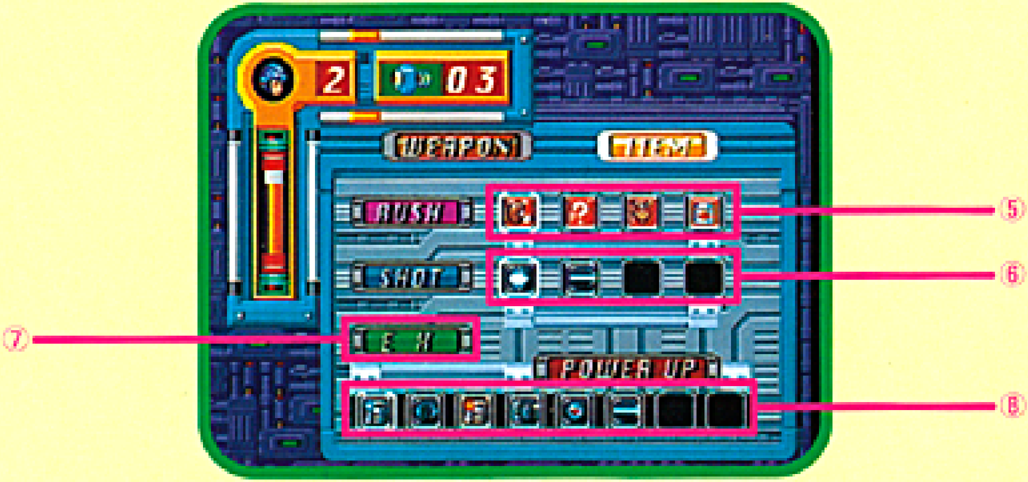
①現在持っているネジの数を表示します。

②ライフエネルギー量と残り人数です。

③(L1ボタン・R1ボタンでも切り替えられます)

④持っている特殊武器を表示します。方向キーで使用したい武器にカーソルを合わせると武器をチェンジできます。

アイテム選択画面



⑤持っているラッシュパネルを表示します。方向キーで使用したいパネルにカーソルを合わせ、

○ボタンを押すと、ラッシュを呼び出すことができます。

⑥ネジで作ってもらったチャージショットを選択します。（パーツを持っている場合）

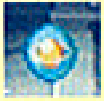
⑦ネジでイグジットパーツを作ってもらうと表示されます。○ボタンで使用します。

⑧持っているパーツを表示します。選択すると説明を見ることができます。

※装備選択画面でセレクトボタンを押すと、ゲームをリセットするかしないか選択できます。

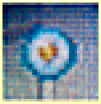
アイテム

アイテムは特定の場所にある場合と、敵キャラを倒すと出現する場合があります。



ライフエネルギー(大)

取ったその場でロックマンのライフを多く回復することができます。



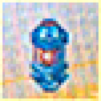
ライフエネルギー(小)

取ったその場でロックマンのライフを少し回復することができます。



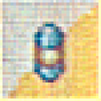
武器エネルギー(特大)

取ったその場で消費したすべての武器エネルギーを全回復することができます。



武器エネルギー(大)

取ったその場で消費した武器エネルギーを多く回復することができます。



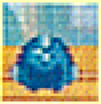
武器エネルギー(小)

取ったその場で消費した武器エネルギーを少し回復することができます。



ネジ

集めた数に応じて、ライト博士の研究所でパワーアップパーツを作ってもらえます。



1UP

取ったその場でロックマンの残り人数が1人増えます。(最大9人)



仲間パネル

空のステージのみに出現し、取るとパネルの絵柄の仲間が協力してくれます。

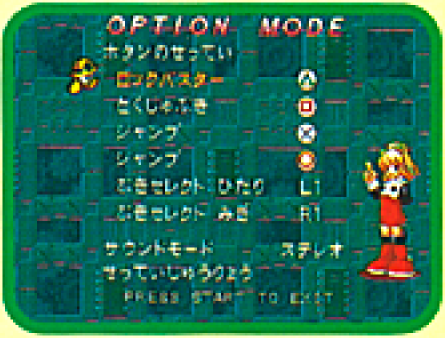


ラッシュパネル

取ると、パネルの絵柄のラッシュを呼び出すことができるようになります。

オプション

"OPTION MODE"では、ボタンの配置を変更することができます。変更できるのは、○ボタン・×ボタン・△ボタン・□ボタン・L1ボタン・L2ボタン・R1ボタン・R2ボタンです。ただし、ボタンを変更しても決定（スタートボタン・○ボタン）・キャンセル（×ボタン）は変わりません。



ボタンのせってい

方向キーで変えたい項目に移動させ、割り当てたいボタンを押すと、そのボタンに変えることができます。

サウンドモード

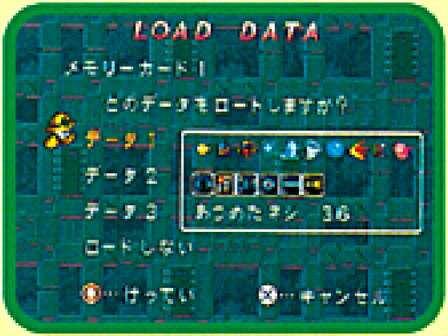
方向キー左右か○ボタンでステレオ・モノラルを切り替えることができます。お手持ちのテレビに合わせて選んでください。

せっていしゅうりょう

○ボタンかスタートボタンを押すと前の画面に戻ります。

バックアップ





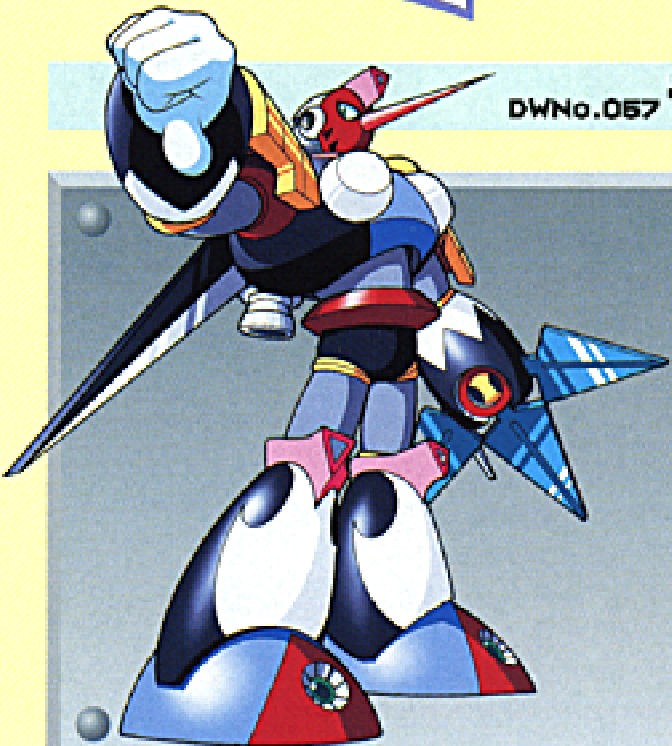
- ●セーブ画面はライト博士の研究所を選択したとき、ステージクリアしたとき、ゲームオーバーになったときに入ることができます。
- ●セーブ画面ではゲームの進行状況とオプション設定をセーブできます。
- ●全部でデータは３個までセーブすることができます。
- ●コンティニュー画面に入ると、ロード実行画面に移り、前回遊んだ続きからプレイすることができます。

※データの保存には別売りのメモリーカードが必要になります。

※このゲームのデータセーブには１ブロックの空き容量が必要です。データのセーブ中やロード中に電源ボタンやリセットボタンを押したり、メモリーカードを抜き差しするとセーブデータが破壊される恐れがあります。また、データのあるところにセーブすると前のデータは消えてしまいます。

ボスキャラクター紹介・武器説明

DWNo.067 テングマン



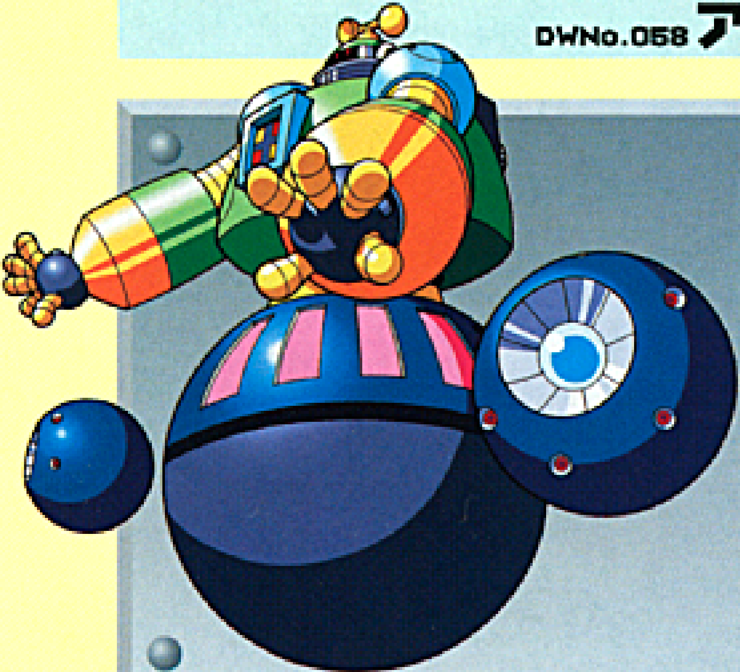
もともとは台風を人工的に作り出す実験用ロボットだった。かなりの自信家で、いつもみんなを高いところから見下ろしている。うちわから繰り出される風は巻き込まれると運ばれてしまうので要注意だ。

トルネードホールド

竜巻を起こして敵にダメージを与えます。中に入ると上空へと運んでもらえます。



DWNo.058 アストロマン



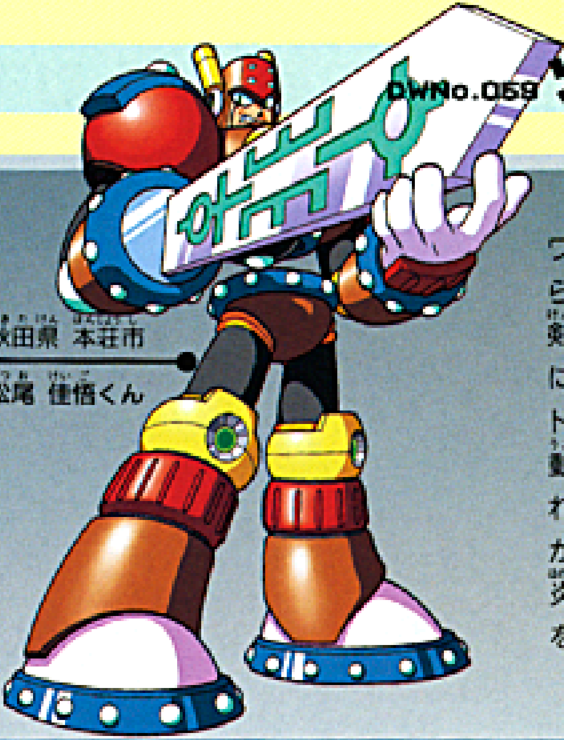
異次元を使ってプラネタリウムを見せるためのロボットだったのがワイリーによって改造された。恥ずかしがり屋なので、すぐにどこかに隠れてしまう。

アストロクラッシュ

隕石を降らせて、画面上のすべての敵にダメージを与えることができます。



DWNo.059 ソードマン



秋田県 本荘市

松尾 佳悟くん

ワイリーが博物館から盗んできた大昔の剣を使いこなすために作り上げたロボット。剣が大きすぎて動きのバランスが取れないので、上半身が浮いている。剣に炎をまとわせて攻撃を仕掛けてくる。

フレイムソード

近距離の敵に対して有効な武器です。物を燃やす以外にも使い方が…。



※応募されたキャラクターは、一部デザイン・名前を変更しています。ご了承ください。

DWNo.060 クラウンマン



岐阜県 関市
坂井 裕茂くん

身体が小さく、身のこなしが軽い。長い腕をさらに伸ばして電流で攻撃をしてくる。その長い腕が彼の自慢の武器だが、場合によってはその長い腕のせいで、困ったことにもなりそうだ。

サンダークロー

電気で敵をやっつけます。フックなどにクローをひっかけてぶら下がることもできます。



DWNo.061 サーチマン

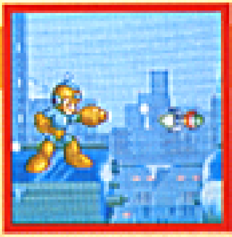


島根県 大原郡
畑 祐太くん

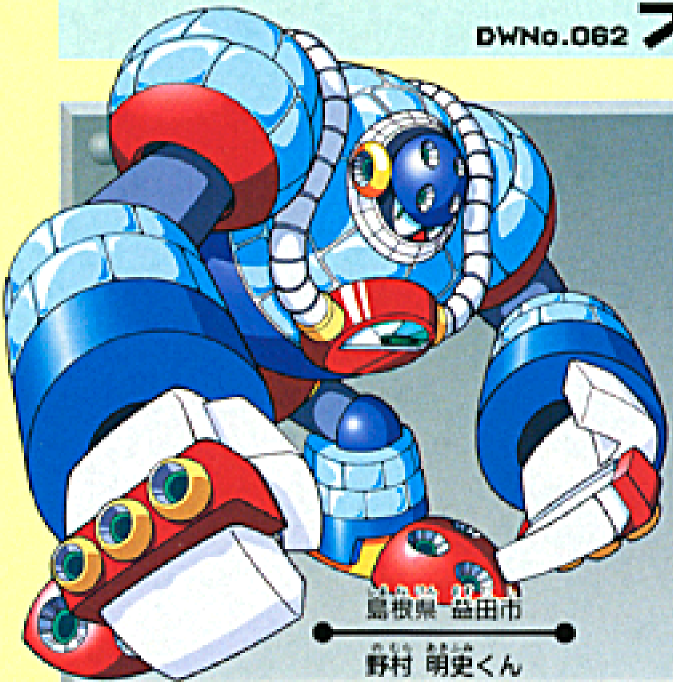
ワイリーが警備用監視ロボットを改造し、頭を2つにした。2人が力を合わせて戦うことを想定して作られたが、どうも仲が悪いらしい。近寄ってくる誘導ミサイルは何かの武器で跳ね返すことができるらしいが…。

ホーミングスナイパー

敵を追跡する誘導ミサイルを発射できます。チャージすると一度にたくさんのミサイルを発射できます。



DWNo.062 フロストマン



クラウンマンに使うはずの部品が予想以上に余ったせいで、こんなに巨大な身体になった。地面をはって進むアイスウェーブを阻止さえできれば、何とかなるはずだ。

島根県 益田市
野村 明史くん

アイスウェーブ

氷の刃が地面の上を波のように走り抜けていきます。



DWNo.063 グレネードマン

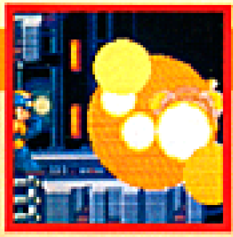


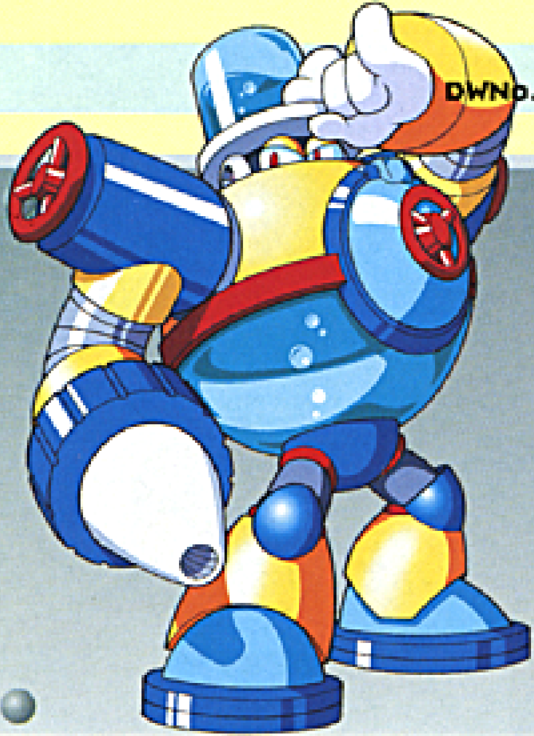
身体の割には、大胆な行動の持ち主。破壊することに喜びを感じ、暇さえあれば何かを破壊している。相手が自分の爆弾でやられている姿を見るのも好きだが、実は自分がやられても喜んでいる妙なロボットだ。

神奈川県 平塚市
小牧 健一郎くん

フラッシュボム

破壊力のある照明弾で、爆発すると周囲の敵も巻き込まれます。





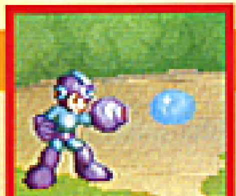
DWNo.064 アクアマン

もともとは水道局で、水道管理などをしていたロボット。身体の中にタンクを装備し、水を操ることができる。陽気で冗談好きな性格の持ち主だ。

福島県 会津若松市

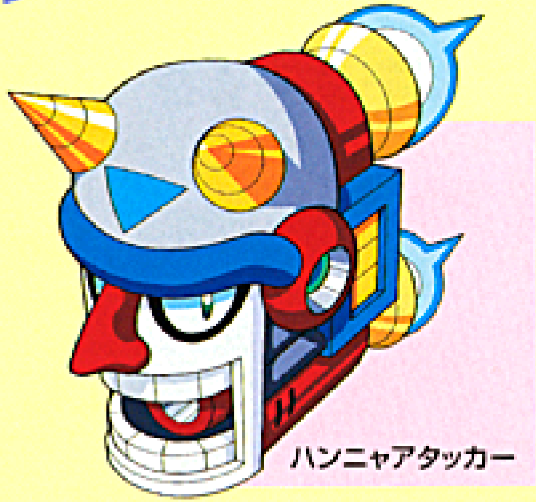
栗城 盛登くん

ウォーターバルーン

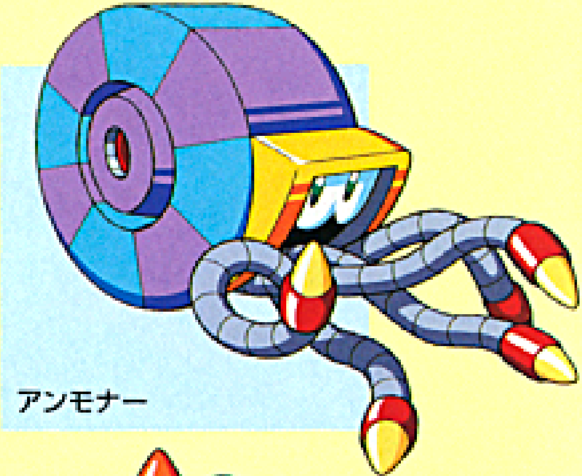


特殊な水風船で敵をやっつけたり、火を消したりすることができます。

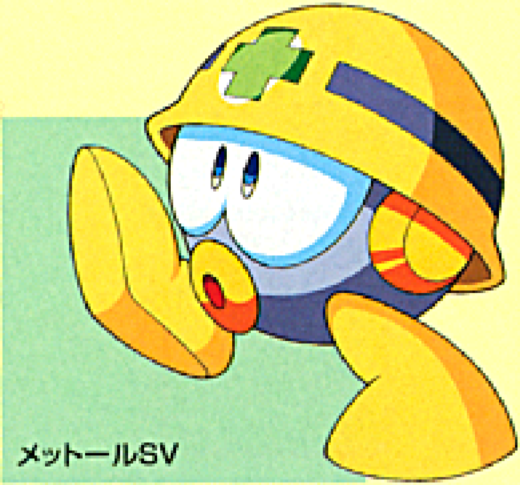
その他の敵



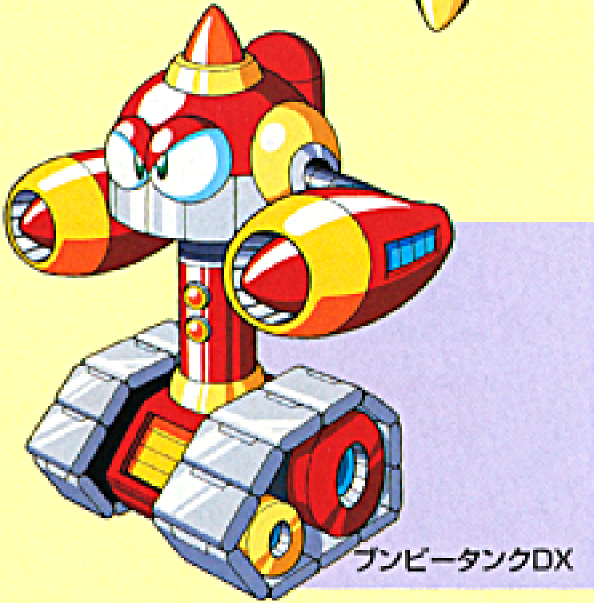
ハンニャアタッカー



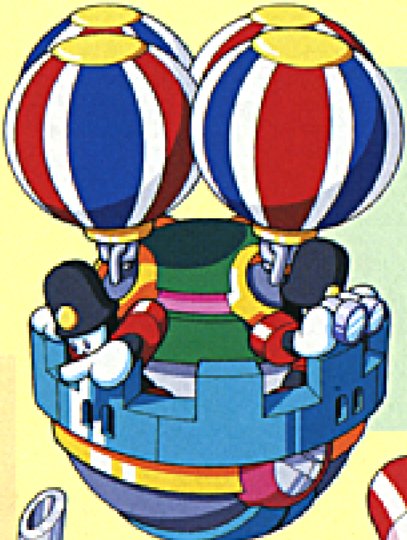
アンモナー



メットールSV

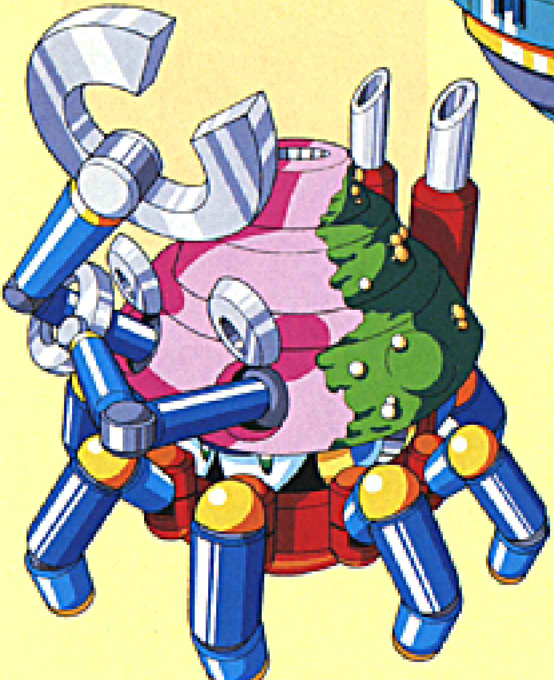


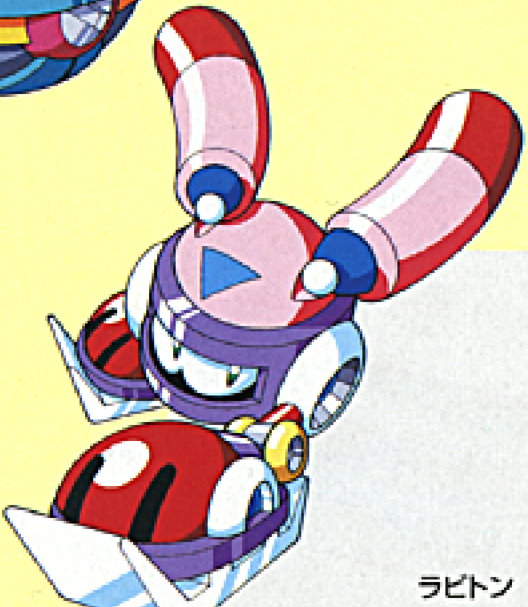
ブンビータンクDX



キキューン&
ロンバーズ

ヤドカルゴ

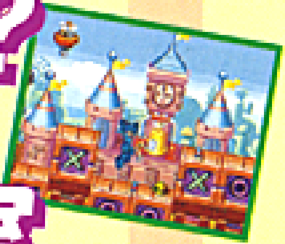




ラビトン

Dr.ライトット?のなんでも相談室











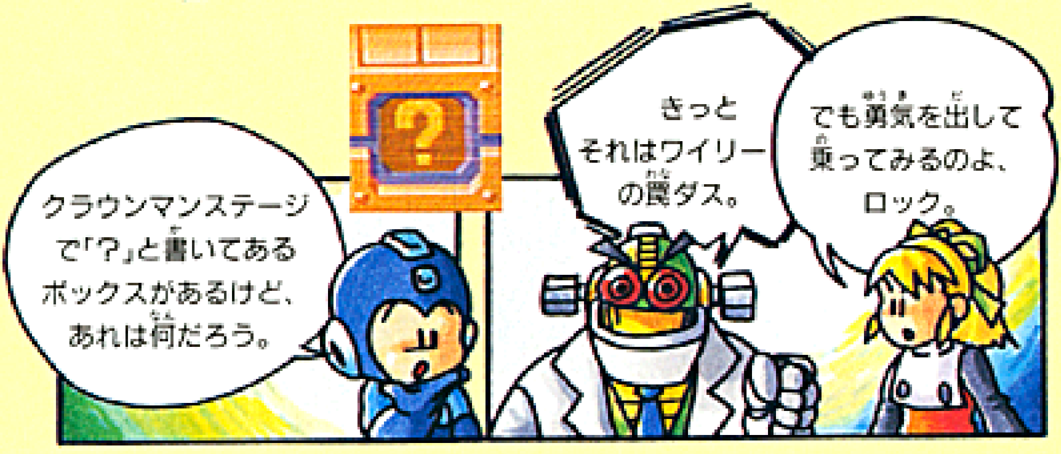




標識をよく見よう



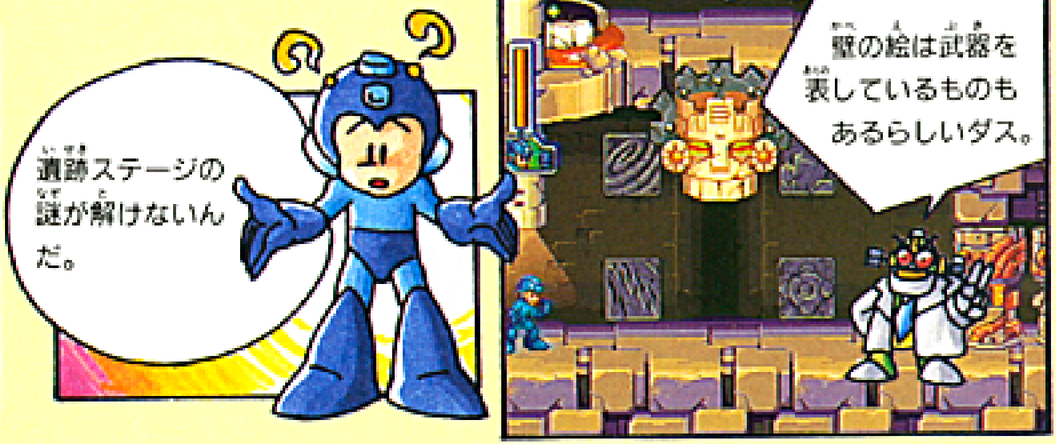
「?」ボックスってなんだろう



とにかく破壊しよう



ヒントを見つけよう



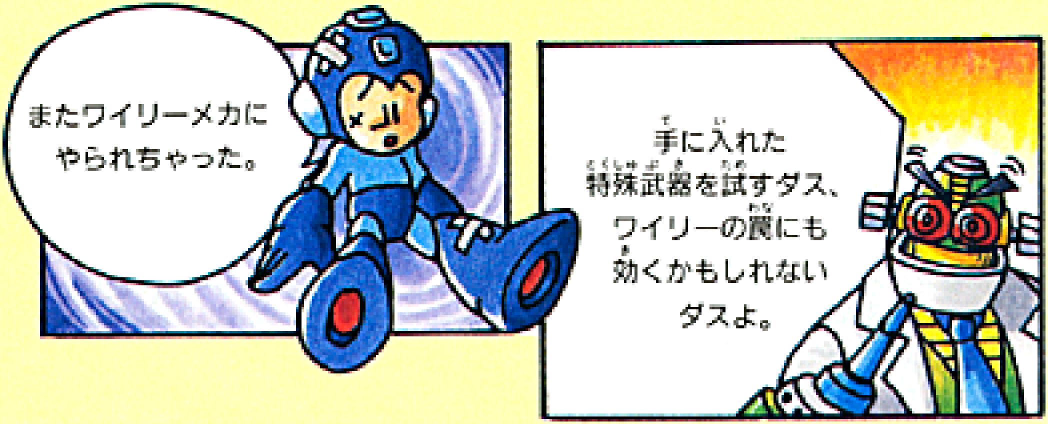
スイッチを踏んでみよう



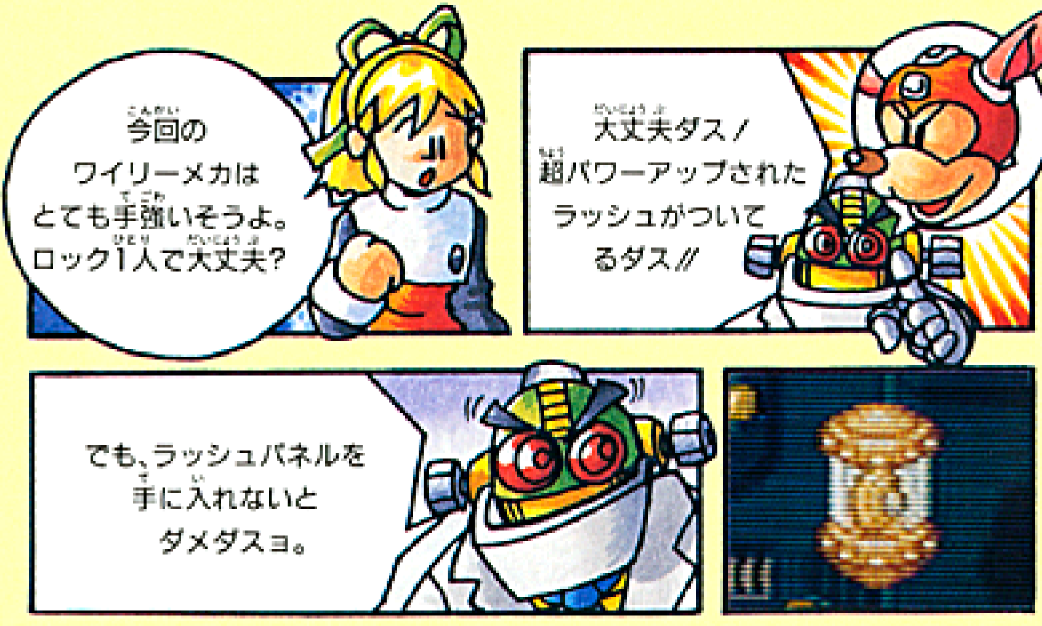
ぶら下がってみよう



特殊武器を使いこなせ！



困ったときはラッシュの出番



ボスの弱点を探し出せ



ネジを集めてパワーアップ

